Zelda, ocarin

Enfin jouable ! Ce fut l'une des heureuses surprises d'un salon très riche. Link est de retour et a collé une claque magistrale à tous les visiteurs. Final Fantasy VII peut aller se rhabiller.

Premièrement, le jeu est hyper beau. La qualité des textures relève du jamais vu sur N64. L'ambiance est extraordinaire, et avec un support sonore aussi fabuleux, on plonge illico dans le jeu. Les scènes extérieures sont très nombreuses et la 3D ne faiblit à aucun moment, conservant une stabilité déconcertante. On trouve divers monstres et boss extraordinaires.

Les mouvements de Link sont très variés et caractérise bien le souci du détail présent partout : les personnages vont jusqu'à vous suivre du regard, et Link bouge les yeux en même temps qu'il avance. Bref, cette réalisation signée Miyamoto écrase tout ce que l'on connaissait. Le game-play n'est pas en reste. Le maître a étudié pendant des années la jouabilité dans un monde 3D libre. Le résultat est génial !

Si on peut se mouvoir comme dans Mario 64, ce nouveau Zelda ajoute de nouveaux éléments comme la possibilité de locker l'ennemi afin de toujours lui faire face lors d'un combat. De cette manière on vise directement le point faible de l'adversaire. C'est certainement là que se situe le point fort du jeu. Une foule de vues ont été intégrées comme une vue subjective à la Doom (mais statique), ou une vue de haut, disponible à certains moments mais qui ne serait vraiment incluse que dans la version DD64. Enfin, en bonus, une foule d'énigmes et de petits jeux ont été intégrés (par exemple, une course de chevaux qu'il faudra



Au fur et à mesure de l'aventure, Link va grandir jusqu'à devenir adulte.



Dans le château, les vitraux filtrent la lumière, qui est gérée en temps réel.


Cette fleur, tout droit sortie de Mario, sera votre premier ennemi.


La qualité du mapping a atteint de nouveaux sommets sur N64.


Le système de lock évite les combats 3D trop brouillons.



Ah, chevaucher les contrées du monde de Zelda ! Un plaisir et un spectacle incroyables !



Zelda va marquer une nouvelle étape dans l'histoire des RPG.



of time

NINTENDO 64

- Nintendo
- Fin avril 98









emporter absolument). Pour sortir ce titre, Nintendo a pris son temps mais, au vu du résultat, on comprend que l'on se trouve face d'un véritable jeu 64 bits. Beau, innovant, passionnant : sur la salon, chacun y a été de son qualificatif. Zelda s'impose désormais comme le RPG numéro un, sans aucun rival à cette heure.



Par moments, on a droit à une vue de haut.



Un radar vous renseigne sur votre position. Dans les donjons, vous découvrirez les salles les unes après les autres.



Cette statue dissimule une menace inquiétante.



Les armes apparaissent sous forme d'icônes !



Les flammes dansent comme dans la réalité.

Les rencontres sont assez nombreuses. Amie ou ennemie ?